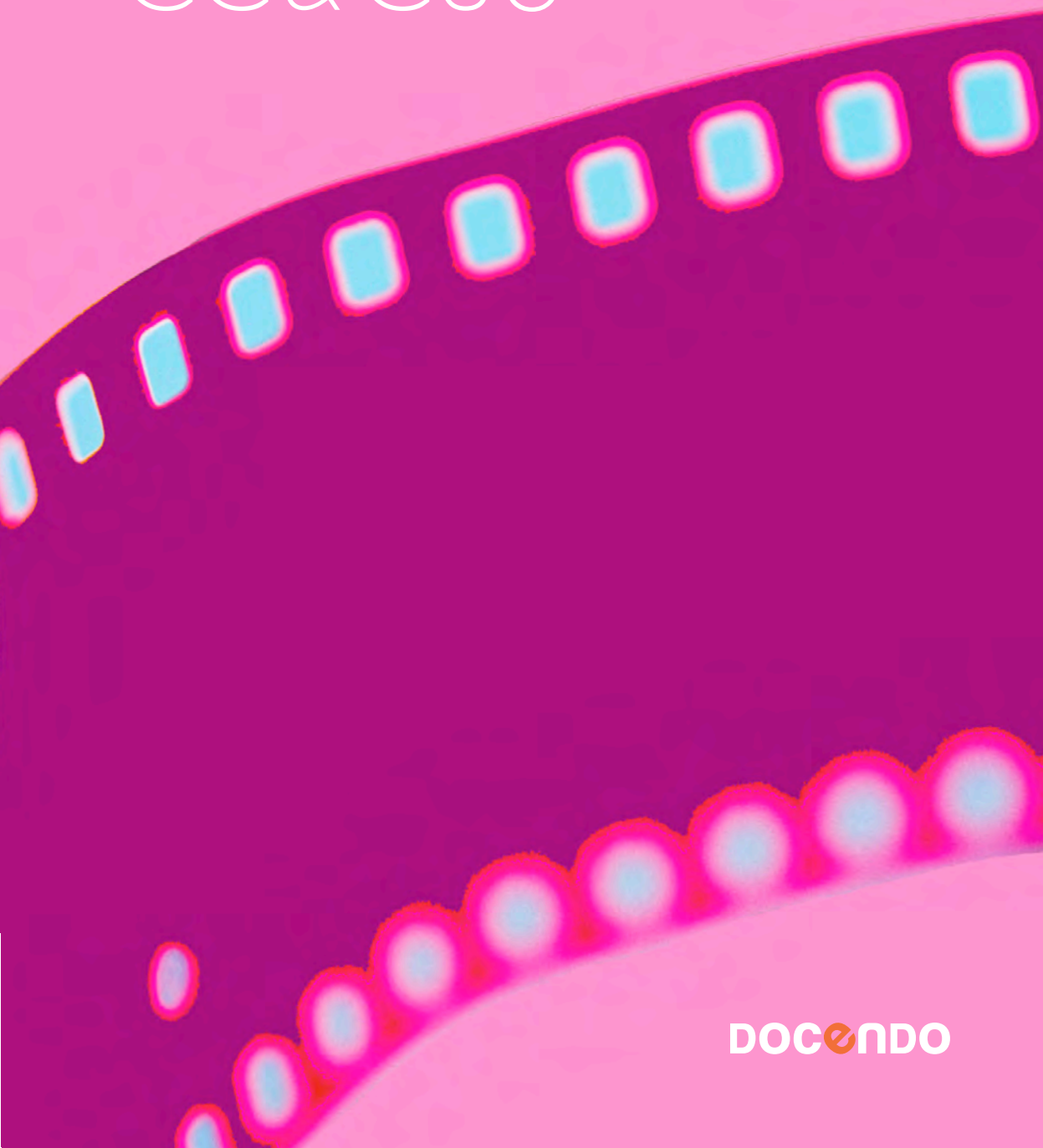


Adobe®

PREMIERE PRO

CC&CS6



DOCENDO

Innehållsförteckning

Förord	6	Ändra längden på en övertoning	36
I Presentation av arbetsytan	7	Skapa flera övertoningar samtidigt	36
Arbetsyta.....	7	Skapa en ny standardinställning	36
2 Skapa projekt	9	Funktionen Auto Save	37
New Project-fönstret.....	9	Tangentbordet	37
New Sequence-fönstret	11	Se hela tidslinjen	38
Importera material från band	12	Symboler för första och sista rutan.....	39
Scene Detect.....	13	Information om materialet.....	39
Tanka in ett helt band	13	Tillämpningsuppgift	40
Importera från hårddisk eller minneskort	14	4 Ljud	41
Projektfönstret (Project)	15	Inspelning och återgivning av Ljud	41
Organisera material	16	Mono.....	41
Skapa en ny tidslinje.....	18	Stereo.....	41
Spara en layout	19	Surround.....	42
Spela i helskärmsläge	20	Skapa ljudspår i tidslinjen	42
Spela i helskärmsläge med två skärmar	20	Skapa en ny tidslinje	43
Spela i helskärmsläge på PC.....	20	Ljudnivåer	44
Spela i helskärmsläge på Mac.....	20	Om ljudnivåmätaren	45
Tillämpningsuppgift	21	Absoluta och relativa ljudnivåer.....	46
3 Börja klippa	23	Lägga endast ljud på tidslinjen	47
Spela klipp.....	23	Hur ljudet visas.....	47
Sourcemonitorn	23	Viktiga knappar i tidslinjen.....	48
Sätta in- och utpunkter.....	24	Ändra storlek på spår.....	49
Overwrite/Insert	24	Namnge spår.....	49
Lägga klipp i tidslinjen.....	25	Upp- och nedtoningar	50
Bestäm klippets placering i tidslinjen	26	Påverka ljudövergångar	50
Utan ljud eller utan bild.....	27	Olika sätt att ändra ljudnivåer.....	50
Bestämma ljud- och bildspår	28	Placering av ljud i tidslinjen	51
Inställningar i tidslinjen	28	Synkroniserat ljud	52
Skapa fler spår	30	Synkronisera ljud och bild	52
Trimma klipp.....	30	Om du av misstag tappar synkroniseringen.....	52
Ripple – ändra utan tomrum.....	31	Spela in en berättarröst.....	53
Ändra klippens längd med pilar	31	Tillämpningsuppgifter	54
Ändra med siffror (gäller numeriskt tangentbord).....	32	5 Skapa text.....	56
Avlänka klipp i tidslinjen.....	32	Presentation av textfönstret	56
Verktyget Track Select Tool.....	33	Bakgrundsbild.....	56
Verktyget Razer Blade.....	33	Title Safe och Action Safe	57
Korta klipp med kortkommando	33	Skriva text	57
Övergångar	34	Textpanelen.....	58
Skapa standardövertoning (Default transition).....	35	Title Properties	59
Andra övergångar	35	Title Styles	61
		Spara egna textmallar	62

Skapa former	62
Rullande texter.....	63
Skapa ny textskylt.....	64
Använda färdiga mallar	64
Tillämpningsuppgift	64

6 Mer om klippning.....65

Få överblick över materialet	65
Skapa subclip	65
Ängra längden på ett subclip.....	66
Redigeringsverktyg	67
Rolling Edit Tool.....	67
Slip Tool	67
Slide Tool	68
Trim Mode	68
Hitta klipp	70
Ersätta ett klipp.....	70
Lägga ner samma klipp igen	71
Låta klipp byta plats.....	71
Sätta klippunkter i tidslinjen.....	72
Olika klippunkter för ljud och bild	73
Justera klipp i sourcemonitorn	74
Ändra hastigheten på ett klipp	74
Speed/Duration.....	74
Ändra hastighet med verktyget Rate Stretch	75
Lägga in en sekvens i en annan.....	76
Nested Sequences	76
Sync Lock.....	77
Exportera en stillbild.....	78
Skapa enfärgade klipp.....	78
Historiefönstret	79
Tillämpningsuppgifter	79

7 Kontrollfönstret för effekter

Bildformat	81
Digitala videofomat: HD och SD.....	81
Olika format och upplösning i samma projekt.....	82
Kontrollfönstret för effekter.....	83
Time Remapping	86
Skapa rörelse i en bild med hjälp av keyframes.....	88
Få mjukare rörelser och förändringar	89
Keyframes i projektets tidslinje	91
Förändra ett bildklipp direkt i programmitorn..	92
Ljud i effektkontrollen	92
Arbeta med stereoeffekter.....	93
Övergångar i kontrollfönstret för effekter	94
Tillämpningsuppgifter	95
Använda keyframes.....	95

8 Videoeffekter.....98

Om effektfönstret.....	98
Lägga på en effekt	99
Lägga samma effekt på flera klipp.....	99
Arbeta med justeringslager	100
Pröva effekter	101
Ta bort en effekt	101
Beskära en bild	101
Spegelvända ett videoklipp	102
Bildstabilisering.....	102
Ridåslutareffekt (Rolling Shutter)	104
3-D effekt.....	104
Tidskod	104
Oskärpa (Blur).....	105
Bild i bild-effekter	105
Med hjälp av Opacity	105
Keying	106
Ultra Key.....	107
Använda garbage mask.....	108
Luma Key	109
Tillämpningsuppgifter	110

9 Färgkorrigering

Kontrast.....	111
Färgtemperatur	112
Vitbalans.....	113
Luminans	113
Färg (Hue)	114
Saturationen	114
Ställa om arbetsytan.....	115
Mätinstrument.....	115
YC Waveform.....	116
Vectorscope.....	117
RGB Parade.....	118
YCbCr Parade	118
Skapa egen mapp för färgkorrigering.....	119
Automatisk korrigering	119
Korriger ett klipp.....	120
Analysera klippet	120
Börja med luminansen	120
Korriger färg.....	122
Split View	122
Vitbalansera.....	122
Korriger färg i Three-Way Color Corrector.....	124
RGB Color Corrector.....	126
RGB Curves	126
Matcha klipp	127
Byta ut en färg.....	128

Secondary Correction	129
Tillämpningsuppgifter	130
10 Ljudeffekter	131
Audio Gain	131
Audio Track Mixer	132
Ljutfrekvenser	135
Olika kategorier ljudeffekter	136
Amplitude and Compression	136
Delay and Echo	136
Filter and EQ	137
Modulation	137
Noise Reduction/Restoration	137
Reverb	138
Special	138
Time and Pitch	139
Genomgång av tre viktiga ljudeffekter	139
DeEsser	139
Dynamics	140
EQ - Equalizer	142
Tillämpningsuppgifter	146
11 Viktiga funktioner i Premiere	147
Flerkameraredigering	147
Synkronisera materialet	147
Skapa ett flerkameraklipp	148
Redigera ett flerkameraklipp	149
Snabbknappar	151
Ta bort visning knappar	151
Lägga till knappar	152
Återskapa länkar	153
Återskapa länkar när projektet öppnas	153
Länka inifrån projektet	154
Tillämpningsuppgift	156
12 Exportera din film	157
Exportera en filmfil	157
Skapa en filmfil som har samma inställningar som tidslinjen	157
Masterfil	159
Exportera till Apple ProRes (gäller Mac)	159
Lägga ut på Internet	160
Exportera till H.264 (filformat mp4)	160
Exportera med förinställningar	161
Komprimera för DVD och Blu-ray	162
DVD-komprimering	162
Blu-ray-komprimering	164
Exportera till band	164
Inställningar	164
Spela in på band	166
Kopiera projekt	167
Importera projekt från Final Cut Pro 7	169
Exportera till Final Cut Pro 7	169
Exportera till ljudprogrammet Audition	170
Exportera till andra ljudprogram	171
Tillämpningsuppgifter	171
13 Mer om inställningar	173
Filformat för video	173
Behållarformat	173
Om kodek	173
Inställningar för tidslinjen	174
Bildstorlek (Frame Size)	176
Begreppen progressiv och interlaced	176
Field Dominance — Upper/ Lower field	178
Settings	178
Tracks	179
Inställningar i exportfönstret — Export Settings	180
Ändra bildutsnitt	180
Välja vad som ska exporteras	181
Översiktsrutan — Summary	181
Inställningar för export — Export Settings	182
Format	182
Preset	183
Videofliken	184
Fem flikar till	187
Audio	187
Effects	187
Multiplexer	188
FTP	188
Captions	188
Fler val	188
Exportera	189
Adobe Media Encoder	189
14 Kortkommandon	192
Arbeta med kortkommandon i Premiere Pro	192
Skapa egna kortkommandon	192
Vanliga kortkommandon i Premiere Pro	193
Sakregister	196

Förord

Den här boken är till för dig som vill redigera i Adobe Premiere Pro. Den vänder sig både till dig som vill lära dig programmet från grunden och till dig som vill fördjupa dina kunskaper.

De första fem kapitlen kan fungera som en snabbstart som hjälper dig att komma igång. Sedan följer en genomgång av mer avancerade funktioner som att redigera flera bildvinklar samtidigt, få ett skakigt klipp stadigt, arbeta med keyframes och med effekter som Chroma Key. Du lär dig också att färg- och ljuskorrigera din film. Det är något som blir allt viktigare att behärska eftersom många systemkameror spelar in med låg kontrast och filmmaterialet behöver bearbetas för att göra originalmaterial rättvisa.

Du lär dig bearbeta ljud med hjälp av de inbyggda filter som finns. Du lär dig hur en equalizer fungerar och hur du kan ta bort störande ljudfrekvenser. Två viktiga kapitel ägnas åt inställningar och export av material.

Bilderna i boken kommer från Premiere Pro CC (Creative Cloud), men om du arbetar i Premiere Pro CS5.5 eller CS6 kommer du att känna igen det mesta.

Premiere Pro kan arbeta integrerat med andra program från Adobe, bland annat med ljudprogrammet Audition och färgkorrigeringsprogrammet Speed Grade, samt med After Effects som är till för animerad grafik och visuella effekter. Den här handboken fokuserar på vad du kan göra i själva Premiere Pro.

I slutet av boken finns ett kapitel med kortkommandon. Det kan vara klokt att ha de här sidorna uppslagna när du arbetar, för ju fler kortkommandon du behärskar desto smidigare går redigeringen.

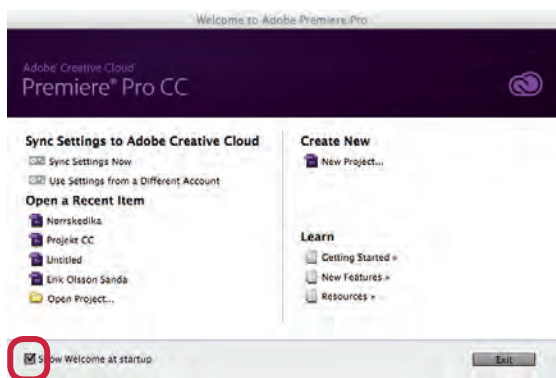
Till boken finns övningsmaterial med film- och ljudklipp. Dessa laddar du ner från www.docendo.se. I slutet av varje kapitel finns tillämpningsuppgifter som bygger på övningsmaterial.

Anna Cnattingius

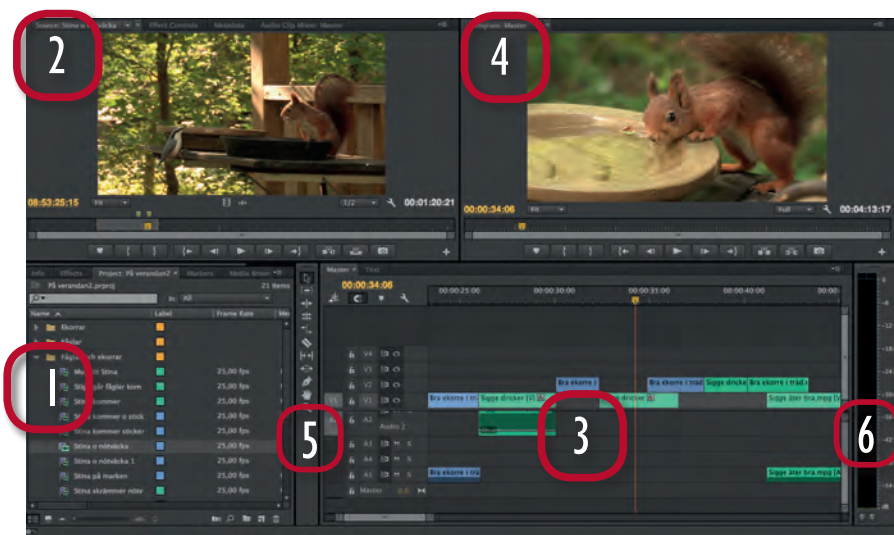
1 Presentation av arbetsytan

Arbetsyta

När du öppnar programmet får du upp ett fönster som välkomnar dig till Adobe Premiere Pro. Här kan du öppna ett gammalt projekt eller skapa ett nytt genom att välja **New Project**. Väljer du New Project kommer ytterligare ett fönster upp med val av inställningar för det nya projektet. Vi kommer att gå igenom projektinställningar längre fram, så du kan gå vidare genom att klicka på **OK**. Vill du inte få upp det här fönstret när du öppnar programmet i fortsättningen, bockar du av **Show Welcome at startup**.



Redigeringsprogram påminner om varandra, men kan ha olika namn för samma sak. Premiere Pro har fyra stora fönster, en verktygsfåra och en ljudnivåmätare.

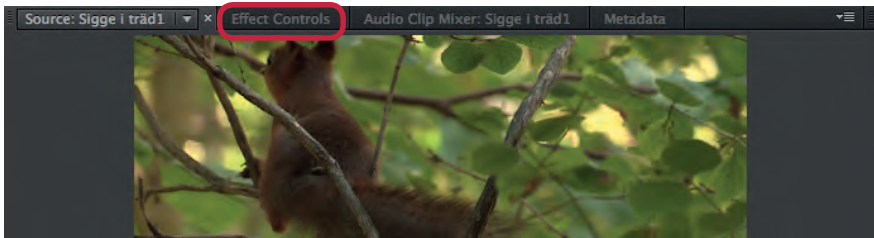


1. **Project.** Projektfönstret fungerar som ett klippbibliotek där du samlar allt det material som du använder i ditt filmprojekt. Det kan vara videoklipp, ljudfiler, stillbilder och musik. I flikar bakom projektfönstret gömmer sig fler fönster.



Här hittar du effekter och fönster för ytterligare information om materialet i projektet och om markörer. Här finns också **Media Browser**-fönstret som ger dig möjlighet att söka material på hela din dator och på alla anslutna hårddiskar.

2. **Source** är projektfönstrets monitor. Här spelar du upp materialet som ligger i projektfönstret. Det är framför allt här som du sätter in- och utpunkter (mer om detta senare i boken). Här finns också flera flikar som leder till nya fönster.



Under **Effect Controls**-fönstret gör du inställningar för effekter som du lagt på ett klipp. **Metadata**-fönstret ger ytterligare information om klippen. **Audio Clip Mixern** är en enkel ljudnivåmätare och ljudmixer för enskilda klipp.

3. **Timeline** eller tidslinje. Det är här du klipper ihop din film. En tidslinje kallas även **Sequence**. Det är vanligt att arbeta med många olika tidslinjer när man klipper en film

4. **Program** är tidslinjens egen monitor.

5. **Tools.** Här hittar du olika verktyg som du använder när du arbetar med din film i tidslinjen

6. **Audio Meters,** ljudnivåmätaren sitter till höger om tidslinjen och visar ljudnivåerna på klipp i sourcemonitorn och på det ljud som ligger på ljudspåren i tidslinjen.

2 Skapa projekt

I det här kapitlet lär du dig hur du skapar ett nytt fil projekt och hur du importerar det material som du tänker arbeta med. Du lär dig också om filhantering i Premiere Pro.

Eftersom det är viktigt att ha ordning i ett fil projekt är det bäst att, innan du öppnar Premiere Pro, skapa en ny mapp för projektet. Ge mappen ett namn och se sedan till att samla allt material som hör till projektet där. Tänk också på att ha ordentligt med utrymme på din hårddisk. Filmfiler kan vara mycket stora, tre minuters HD-material (1920 x 1080) blir mer än en 1 GB.

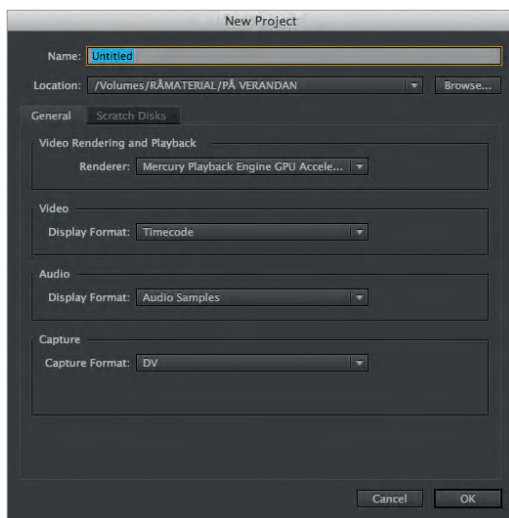
New Project-fönstret

När du öppnar Premiere Pro kommer du först till ett fönster som hälsar dig välkommen till programmet. Där kan du skapa ett nytt projekt genom att välja **Create New, New Project**. Då kommer du till ett nytt fönster med många valmöjligheter, men som regel fungerar standardinställningarna bra.

- **Name:** Namnge ditt projekt.
- **Location:** Under Location letar du rätt på den nya mapp som du skapat för ditt projekt. Här har vi skapat en mapp som heter *På verandan*. Mappen ligger på en separat hårddisk som heter *Råmaterial*. Det nya projektet kommer alltså att hamna i mappen *På verandan*.

Observera att fönstret har två flikar. Under fliken **General** hittar du det här:

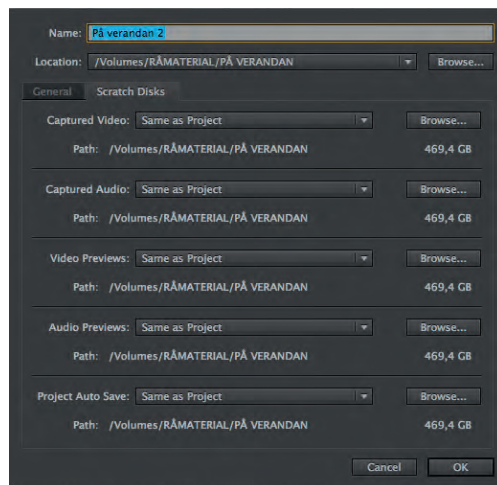
- **Video Rendering and Playback:** Vad som dyker upp här beror på vilket grafikort din dator har. Det som gör att Premiere Pro dels kan arbeta med olika format samtidigt och dels kan visa effekter och övergångar i realtid är att programmet arbetar med vad Adobe kallar **Mercury Playback Engine**.



- Bäst fungerar programmet med grafik ort som använder **GPU-acceleration**. Har du ett sådant kommer programmet att ställa in sig på **Mercury Playback Engine GPU-acceleration**. Om inte, finnsalet: **Mercury Playback Engine Software Only**.
- **Video, Display Format:** *Timecode* är den vanliga inställningen. Då kommer tidsangivelserna visas med hjälp av tidskod. De två följande inställningarna gäller material som kommer från film. Den järde, *Frames*, används främst av animatörer som ju bygger sina filmer uta för ruta.
- **Audio Display Format:** Här går det att välja om ljudet ska visas i sampel eller i millisekunder.
- **Capture:** Den här inställningen handlar endast om att tanka in material från band. Vilka val du får upp här, beror på vilka anslutningsmöjligheter du har på din dator. Om du inte kommer att ta in material från band, spelar det ingen roll vad det står här.

Under nästa fli , **Scratch Disks**, väljer du var olika sorters material ska läggas. Det kan dels vara filer som s apas av själva programmet under arbetets gång och dels material som du själv importerar till projektet. Med standardinställningen (Same as Project) läggs materialet på samma plats som angetts för projektfilen

- **Captured Video:** Här bestämmer du var någonstans videomaterial som tankas in från band ska ligga.
- **Captured Audio:** Här bestämmer du var någonstans ljud som tankas in från band ska ligga.
- **Video Previews:** Premiere Pro skapar nya filer ör att kunna spela upp klipp som försetts med till exempel effektfiler och här bestämmer du var dessa filer s a förvaras.
- **Audio Previews:** Bearbetade ljudfiler an på samma sätt som videofiler förses med effekter och programmet behöver då skapa nya filer ör att kunna spela upp dessa.

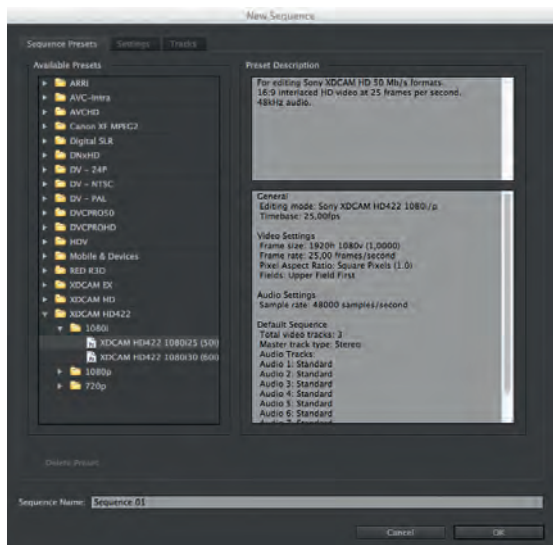


- **Project Auto Save:** Programmet kan spara säkerhetskopior av projekt-filen automatiskt. Det kan vara idé att lägga dessa back-up-filer på en helt annan hårddisk. Om en hårddisk kraschar, kan du återskapa projektet med hjälp av en sådan här back-up-fil. Obse bara att det är endast projekt-filen som sparas. Det finns inte en back-up på filmmaterial om du inte har gjort en sådan själv.
- När du är klar med dina inställningar klickar du på **OK**.

Om du skulle behöva ändra projektinställningarna kan du göra det inifrån programmet. En hårddisk kanske börjar bli full och du vill ändra inställningarna för Scratch Disks. Du hittar projektinställningarna under **File, Project Settings**.

New Sequence-fönstret

När du skapar ett projekt för första gången kommer du att efter New Project-fönstret få upp ett fönster som heter **New Sequence**. Här kan du göra inställningar för tidslinjen. Det finns mängder av valmöjligheter, men det är inte nödvändigt att göra några inställningar här. Om du är osäker på vilka inställningar som är de rätta för just ditt projekt klickar du på **Cancel**. Då kommer du rakt in i programmet och när du väl har hämtat in klippmaterial till ditt nya projekt kan du lätt skapa en Sequence (sekvens eller tidslinje) med rätt inställningar. Med rätt inställning menas dels att tidslinjen passar för den kodek som ditt material är inspelat i, dels att bildhastigheten (kanske 25 bilder per sekund) och bildupplösningen (till exempel 1920 x 1080) stämmer överens med originalmaterialet.



Mot slutet av boken finns ett kapitel som enbart handlar om inställningar. Där finns en grundlig presentation av fönstret **New Sequence**.

Importera material från band

Du kan importera inspelat digitalt material direkt från en kamera eller bandspelare. Gå till **File, Capture** så öppnas fönstret **Capture**. Har datorn kontakt med kameran eller bandspelare kan du styra apparaten från fönstret precis som en bandspelare. Under fli en **Logging** finns flera inställningar under olika rubriker:

Setup

- **Capture:** Här kan du bestämma om du vill tanka in både ljud och bild, eller endast bild eller endast ljud.
- **Log Clips To:** Här ser du var i projektfönstret dina klipp hamnar. Om du har flera mappar kan du välja mapp.

Clip Data

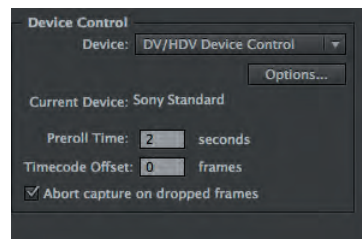
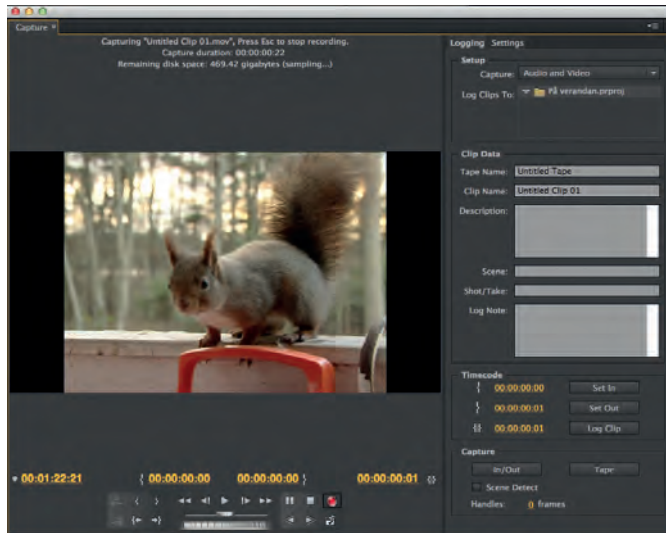
Ju noggrannare du är med att namnge banden och dina klipp, desto lättare blir det att återskapa projektet om en hårddisk skulle gå sönder och du måste ta in allt material igen.

- **Tape Name:** Här namnger du bandet och ser till att originalbandet har samma beteckning.
- **Clip Name:** Ge klippet ett namn.

Under den andra fli en, **Settings**, hittar du samma inställningar som finns när du s

apar ett nytt projekt. Under **Capture Locations** kan du välja var på hårddisken som det intankade materialet ska förvaras.

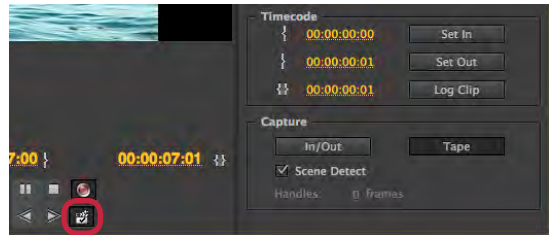
Under **Device Control** finns en ruta där du kan välja **Abort capture on dropped frames**. Detta bör du bocka för eftersom du kan få problem om du har skadat videomaterial i ditt projekt.



Scene Detect

Om du vill få in videomaterialet uppdelat i klipp som motsvarar när du har tryckt Record på kameran, gör du så här:

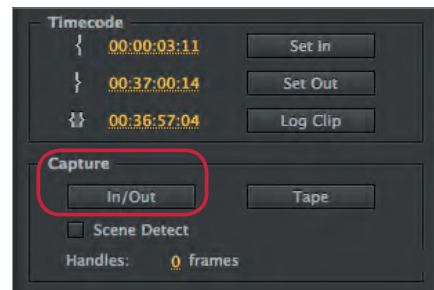
1. Aktivera symbolen för **Scene Detect**. Den finns under Record-knappen.
2. Under **Capture**, bocka för **Scene Detect**.
3. Klicka på **Tape**. Nu förs bandet över klipp för klipp.



Tanka in ett helt band

Om du vill tanka in ett helt band utan avbrott, är det säkrast att göra på det här sättet:

1. Se till att namnge band och klipp.
2. Sätt en inpunkt: under **Timecode** (tidskod) klickar du på **Set In** för att bestämma var intankningen av bandet ska börja. Här är det viktigt att du ser att du har tidskod. Programmet kan inte hantera ett tomt band som saknar tidskod. På bilden kommer intankningen att börja 3 sekunder och 11 rutor in på bandet.
3. Sätt en utpunkt: spela fram bandet till slutet av det material som du vill tanka in. Här är det också viktigt att du sätter en utpunkt där det fortfarande finns tids od. Klicka på **Set Out** för att sätta utpunkten. På bilden syns att utpunkten ligger på 37 minuter och 14 rutor in på bandet. Under **Log Clip** ser du hur långt själva klippet blir. Om du trycker på **Log Clip** kan du logga klippet genom att skriva kommentarer och andra upplysningar.
4. Klicka på **Capture In/Out** så börjar programmet tanka in bandet som ett enda klipp.



Spelar du in ett band utan att lägga in- och utpunkt finns det risk att du får in material som saknar tidskod och då kan det bli svårt att återställa projektet om en hårddisk kraschar.

För att avbryta en pågående hämtning av material trycker du på **Escape**.

Importera från hårddisk eller minneskort

Om du har en kamera som filmar i ett format där varje enskilt klipp består av flera filer, ska du använda dig av Media Browser i projektfönstret för att hämta in materialet. Det kan till exempel röra sig om klipp i formatet MXF.

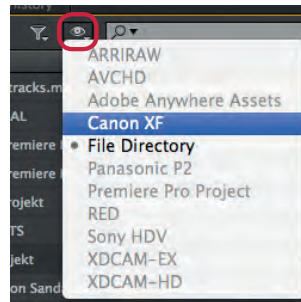
Så här ser ett MXF-klipp ut. Det består av filer som innehåller olika sorters information. Det är viktigt att komma ihåg att alla filer ska importeras in i projektet.



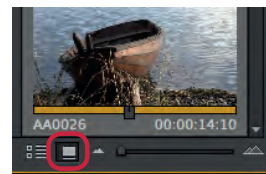
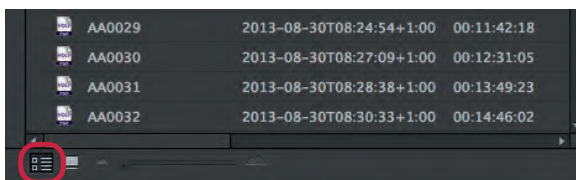
Om du har material som ligger på ett minneskort måste du först kopiera in det på din dator eller på en extern hårddisk. Premiere Pro kan läsa originalfilerna. Du behöver alltså inte konvertera dem till ett annat format som du måste göra i flera andra redigeringsprogram. Visserligen kan Premiere läsa filerna direkt från minneskortet, men programmet kopierar inte in några filer utan refererar endast till råmaterialet. Skulle du arbeta direkt från ett minneskort, kommer klippen att saknas i projektet så fort minneskortet inte är inkopplat. Därför måste du samla allt det material du arbetar med på datorn eller på en extern hårddisk.

Du gör klokt i att hitta ett bra system där du lätt hittar ditt material. Enklast är att skapa en mapp för varje projekt, och sedan undermappar för olika sorters material. Det bästa är att kopiera råmaterialet till två olika hårddiskar. Då kan du ställa undan den ena och ha den som back-up.

1. Kopiera in hela minneskortet till din dator/externa hårddisk.
2. Gå till projektfönstret. Välj **Media Browser**. Leta rätt på den mapp där materialet ligger.
3. Under symbolen av ett öga hittar du inställningsalternativ. Här är det material från en Canon XF-kamera som ska hämtas in i projektet.
4. Med **Icon View** (Thumbnail) vald dyker frimärksbilder upp av klippen i Media Browsern. Här kan du spela klipp. Du kan även snabbspola (scrubba) genom att dra med musen över ett klipp. Väljer du **List View** får du upp mer information om klipp.

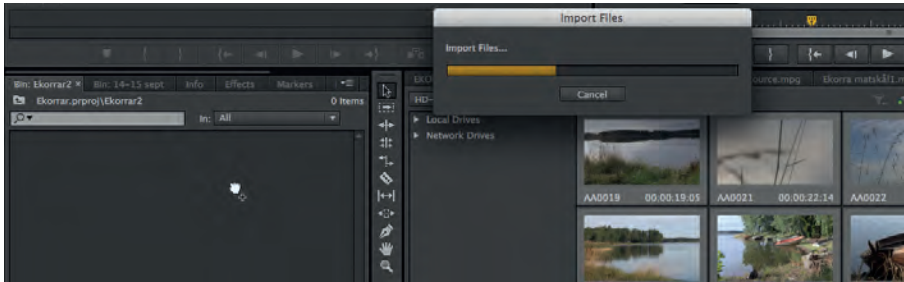


Under ögat syns de format som Premiere Pro kan importera direkt in i projektet utan att filerna behöver konverteras till ett annat format först.



Med List View visas allt material som en lista. Med Icon View visas klipp som frimärksbilder.

5. Markera de klipp du vill hämta in och dra dem med musen till projektfönstret. Då visas en dialogruta som visar att klippen importereras. Du kan även högerklicka och välja **Import**.

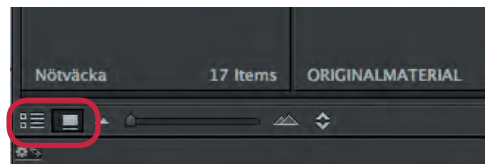


- Du kan dra en markeringsram runt en grupp klipp som du vill importera.
- Vill du ha in enstaka klipp som inte ligger intill varandra, Ctrl-klickar du klippen på en PC och Cmd-klickar på en Mac.
- Vi du ha in samtliga klipp markerar du alla genom **Ctrl + A** på PC, **Cmd + A** på Mac.
- Observera att det finns risk för att datorn hänger sig eller programmet kraschar om du drar för många filer på en gång

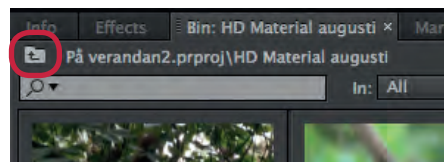
Projektfönstret (Project)

Projektfönstret är som ett bibliotek där du samlar allt material som du behöver för din film. I ett bibliotek är varje bok märkt och står på en given plats, och du bör vara lika systematisk när du lägger upp ett fil projekt. Det finns naturligtvis många sätt att arbeta på, men ju bättre ordning du har desto mindre tid behöver du lägga ner på att leta efter material.

Längst ner till vänster kan du välja om du vill se klippen som frimärksbilder, **Icon View**, eller som en lista, **List View**. Du kan även ändra visningsstorlek på klippen genom att dra i regeln intill.



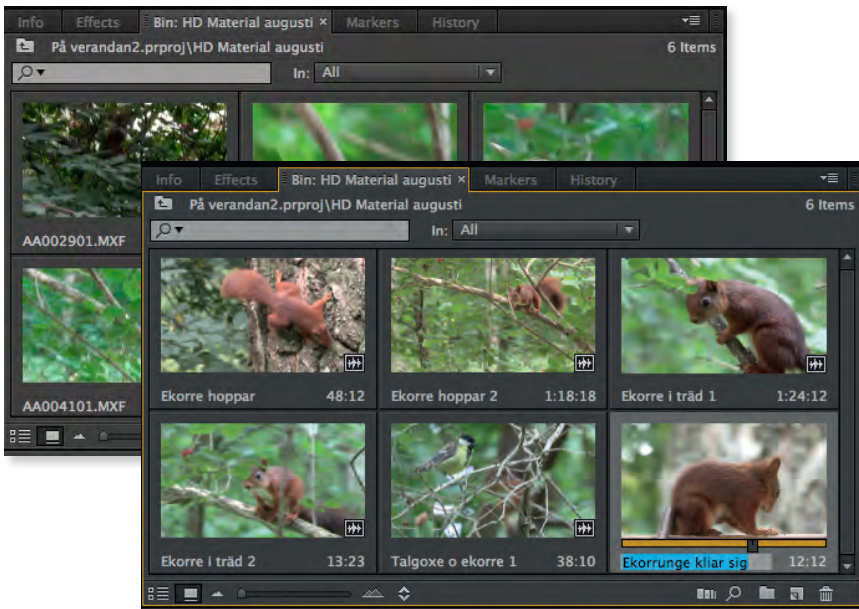
Har du flera mappar och vill lämna den mapp du har öppen, klickar du på symbolen av en mapp som finns högt upp till vänster. Är den grå kan du inte komma längre upp i hierarkin.



Organisera material

I projektfönstret finns flera funktioner som hjälper till att systematisera importerat material.

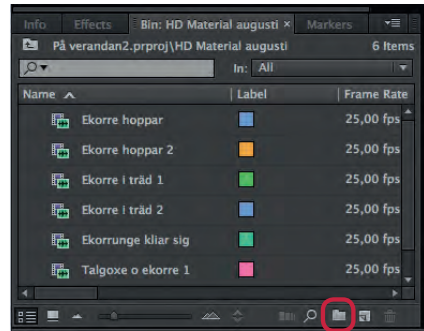
- **Namnge klippen:** Du kan ge varje klipp ett namn genom att markera namnrutan så att den blir blå och går att skriva i. Har du mycket material är det klokt att tänka igenom hur du namnger klippen, för i projektfönstret finns det en sökruta där du kan skriva in ett ord. Om vi gör en naturfilm med många ekorrar, kan det vara idé att skilja på vad ekorrarna gör, som här: *Ekorre hoppar 1*. Då är det lätt att med ordet *hoppar* söka bilder där ekorrar hoppar. Observera att klippen inte förlorar sina originalbeteckningar. De döps alltså inte om på hårddisken, utan det är endast inom projektet som klippen får de nya namnen.
- **Poster Frame:** Arbetar du i Icon View, det vill säga med frimärksbilder av klippen, kan du välja den ruta som ska visas. Då markerar du klippet och spelar fram till en ruta som är representativ för klippet. Sedan högerklickar du och väljer **Set Poster Frame**.



Här har klippen både döpts om och fått ny Poster Frame.

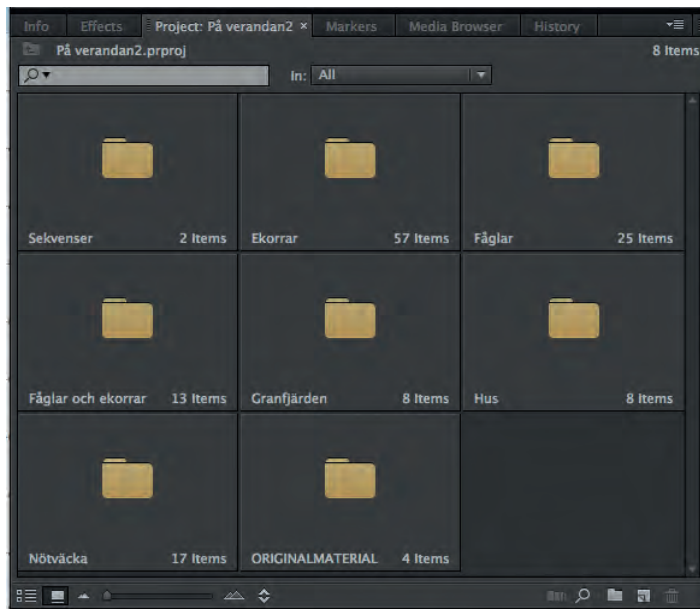
- **Använda färg:** Om du föredrar att arbeta i List View kan du använda dig av färger för att sortera klipp. Då markerar du klippet, högerklickar och väljer **Label**. Då får du upp en rad färger att välja på.

Du kan till exempel ge riktigt bra klipp en viss färg eller skilja på bild-utsnitt så helbilder och närbilder får olika färger. Den färg du väljer syns sedan även på klippet i tidslinjen.



Knapp för **New Bin** (Skapa ny mapp).

- **Skapa mappar:** I ett fil projekt är det oftast klokt att sortera materialet i olika mappar. Det finns t e sätt att skapa en ny mapp på:
 - Gå till **File, New, Bin**.
 - Högerklicka och välj **New Bin**.
 - Använd knappen **New Bin**.

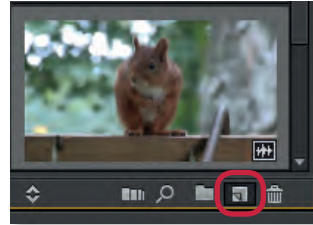


Här har filmklippen lagts i olika undermappar som: *Ekorror*, *Fåglar*, *Ekorror och Fåglar*. Även sekvenser har fått en egen mapp. Med sekvenser menas här tidslinjer (Sequences).

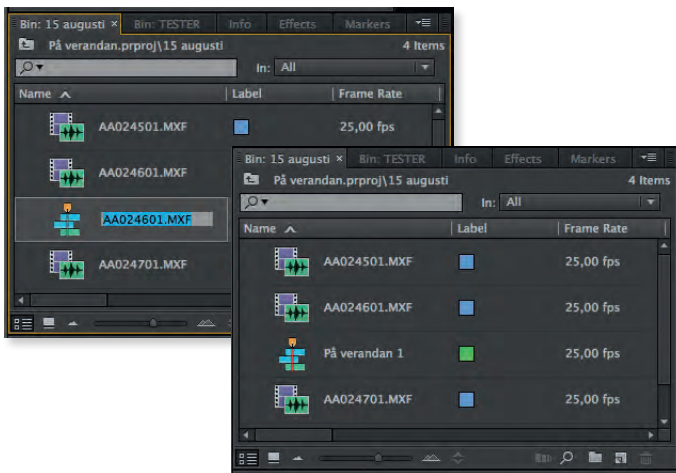
Skapa en ny tidslinje

Det enklaste sättet att skapa en tidslinje är att låta ett klipp bestämma inställningarna.

1. Dra ett klipp från projektfönstret till knappen för **New Item**.
2. Nu skapas en tidslinje med rätt inställningar för det här videomaterialet. Klippet lägger sig i tidslinjen så radera det om du inte vill ha det kvar i sekvensen (markera genom att klicka på det i tidslinjen och tryck **Delete**).
3. Tidslinjen får klippets namn. Du gör klokt i att ge den ett annat namn och kanske placera den i en egen mapp där du samlar alla dina sekvenser. För att ändra namn på en tidslinje gör du på samma sätt som med ett klipp. Markera namnet på sekvensen i projektfönstret och när texten blir blå kan du skriva in ett nytt namn.



Hit drar du ett klipp så skapas en ny sekvens med rätt inställningar för just det klippet.



Du kan även markera en rad klipp samtidigt i projektfönstret och dra dem till **New Item**-knappen. Då skapas en ny tidslinje med alla de markerade klippen. Dessutom lägger sig klippen i den ordning som du klickade på dem.

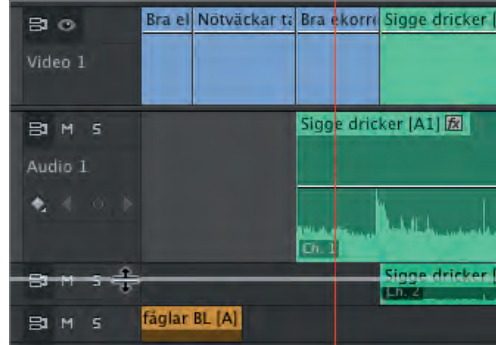
Om du går till **File, New, Sequence** får du upp **New Sequence-fönstret** och här kan du göra alla inställningar själv. Samma fönster får du upp om du högerklickar i projektfönstret.

Vill du se vilka inställningar en sekvens har, högerklickar du på den i projektfönstret och väljer **Sequence Settings**. Då får du upp ett fönster där du ser inställningarna.

Ändra arbetsytan

Det går mycket lätt att ändra utseendet på arbetsytan. Du kan göra detta på flera olika sätt.

- Det finns förinställda layouter för olika arbetsmoment som till exempel färgkorrigerig. Då väljer du **Window, Workspace, Color Correction**. Standardinställningen kallas **Editing**.
- Du kan även ändra arbetsytan för hand. Du kan stänga fönster och även flytta vissa fönster. Om ett fönster plötsligt har försvunnit går du till menyn **Window**. Där står alla fönster uppräknade och du väljer det som du vill visa.
- Du kan ändra storleken på ett fönster. Då går du med pekaren till kanten av fönstret och när pekaren blir en dubbelpil kan du dra fönstret till den storlek du vill ha.

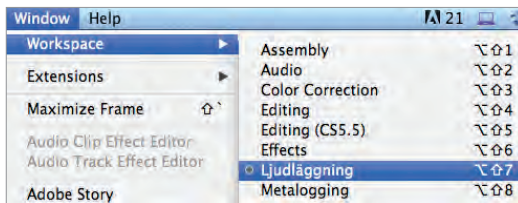
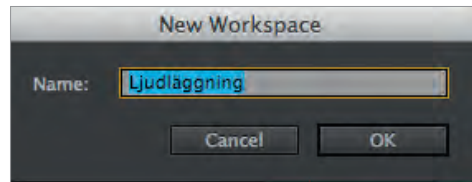


Här ska ett av ljudspåren göras större för att underlätta justering av ljudnivåer.

Spara en layout

Du kan spara en viss layout om du vill.

1. Då går du till **Window, Workspace, New Workspace**.
2. Då får du upp ett fönster där du ger din nya layout ett namn.
3. Den nya arbetsytan står sedan med i listan över förinställda layouter.



Spela i helskärmsläge

Spela i helskärmsläge med två skärmar

Om du har tillgång till två skärmar kan du använda den ena som monitor för klippen i projektfönstret och för filmen i tidslinjen.

1. Gå till **Edit** (PC) **Premiere Pro** (Mac), **Preferences, Playback**.
2. Under **Video Device** ser du vilka skärmar som är anslutna till datorn. Här är det två skärmar med olika upplösning. Den ena är en MacBook Pro med upplösning 1440 x 900, den andra en extern skärm med upplösning 1920 x 1200.
3. Bocka för de skärmar som du vill använda, så känner programmet av den extra skärmen och det går att spela i helskärmsläge.



Spela i helskärmsläge på PC

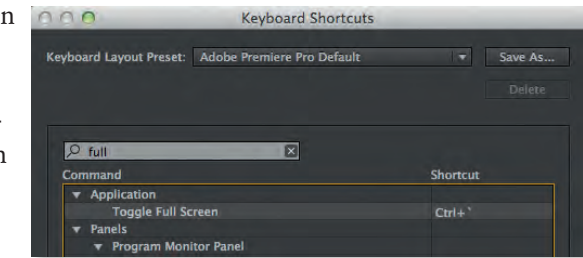
Om du arbetar med endast en skärm kan du ändå spela filmen i helskärmsläge. Då använder du kortkommando **Ctrl + Ö**.

Spela i helskärmsläge på Mac

En del av de kortkommandon som finns i Premiere Pro är gjorda för ett amerikanskt tangentbord och de fungerar tyvärr inte om datorn är inställd på svenskt tangentbord. Så är det med funktionen att spela upp i helskärmsläge. Men det går att lösa genom att du själv skapar ett kortkommando för helskärmsläge. Då gör du så här:

1. Under menyn **Premiere Pro** väljer du **Keyboard Shortcuts**.
2. I fönstret som dyker upp hittar du alla funktioner som går att få kortkommandon till.
3. För att hitta funktionen kan du söka på ordet *Full*. Då dyker *Toggle Full Screen* upp.

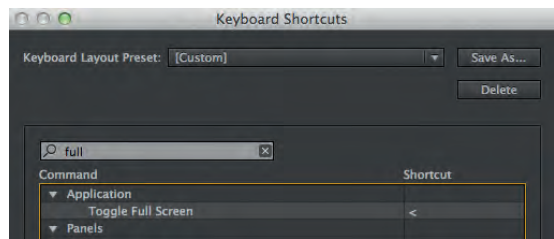
4. Du kan se att funktionen har kortkommando till *Ctrl + grav accent (`)* på ett amerikanskt tangentbord. (Den tangenten ligger där *större än/ mindre än* finns på ett svenskt tangentbord.)



Här visas skillnaden mellan ett svenskt och ett amerikanskt tangentbord.

5. Markera *Toggle Full Screen* och välj **Edit** längst ner i fönstret.

6. Tangenten *större än/ mindre än* har inget kortkommando inprogrammerat, så du kan välja det genom att bara trycka på tangenten. Du kan strunta i **Ctrl**.



Det är onödigt att ange två tangenter för ett så vanligt kortkommando. Vill du så kan du spara inställningen under en egen rubrik genom att välja **Save As**. I annat fall klickar du bara på **OK** och du kan spela upp ditt material i helskärmsmed hjälp av kortkommando: <.

Tillämpningsuppgift

Skapa ett projekt

Nu ska du skapa ett nytt projekt och hämta in material så att du kan börja redigera en film. Du ska också skapa en tidslinje som har rätt inställning för videomaterialet.

1. Skapa en ny mapp på din hårddisk för övningsprojekten.
2. Döp mappen.
3. Hämta övningsfilerna på **www.docendo.se** om du inte redan gjort det. (Hur det går till kan du läsa om i början av boken.)
4. Lägg filerna i projektmappen du skapat.
5. Öppna **Premiere Pro** och välj **New Project**.

6. Namnge projektet och se till att det sparas i mappen du just skapat.
7. Öppna fönstret **Media Browser** och leta rätt på övningsfile na.
8. Markera dem och lägg in dem i projektfönstret.
9. Skapa 7 stycken mappar (**New Bin**). Döp mapparna till:
 - *Ekorrfilme*
 - *Kapitel 4*
 - *Kapitel 7*
 - *Kapitel 8*
 - *Kapitel 9*
 - *Kapitel 10*
 - *Kapitel 11*
10. Sortera klippen genom att lägga dem i de olika mapparna:
 - Lägg alla klipp märkta *Ekorre* och *Fåglar* i mappen *Ekorrfilme* .
 - Lägg *Bil på alvaret* och *Bil kör förbi* i mappen *Kapitel 4*.
 - Lägg *Las Meninas* i mappen *Kapitel 7*.
 - Lägg *Ekorre green screen* i mappen *Kapitel 8*.
 - Lägg *New York* i *Kapitel 9*.
 - Lägg *Föreläsning* och *Fågelsång* i *Kapitel 10*.
 - Lägg *Kamera 1*, *Kamera 2*, *Kamera 3* i mappen *Kapitel 11*.
11. Öppna mappen *Ekorrfilme* .
12. Skapa två nya mappar och döp dem till *Ekorre* och *Fåglar*.
13. Dra klippen med ekorrar respektive fåglar till de olika mapparna.
14. Gå sedan igenom klippen som hör till *Ekorrfilme* . Om du vill kan du ändra namnen.
15. Skapa nya så kallade **Poster Frames**, det vill säga representativa frimärksbilder som syns i **Icon** (Thumbnail) **View**.
16. Skapa en ny tidslinje genom att dra ett av ekorr- eller fågelklippen till **New Item**-knappen längst ner till höger i projektfönstret.
17. Ta bort klippet från tidslinjen.
18. Markera tidslinjen i projektfönstret och ge den ett namn, förslagsvis: *Masterfil* .

Adobe® PREMIERE PRO CC&CS6

Premiere Pro är ett kraftfullt program för videoredigering. Det är känt för sin förmåga att hantera de flesta format, oavsett om du filmar med mobiltelefon, stillbildskamera eller professionell videokamera. Den här boken vänder sig både till dig som vill lära dig programmet från grunden och till dig som vill fördjupa dina kunskaper.

De första kapitlen i boken hjälper dig att snabbt komma igång. Sedan går vi igenom begrepp som vitbalans och färgtemperatur och du lär dig att färg- och ljuskorrigera din film. Avancerade funktioner som Multi Camera och Chroma Key presenteras. Två kapitel ägnas åt ljud. Du lär dig bland annat hur en equalizer fungerar och hur du kan ta bort störande ljudfrekvenser. Vi tar upp begrepp som bildupplösning, format, komprimering och kodex. Du lär dig också hur du exporterar din film på bästa sätt. Boken kan användas för både pc och Mac.

I boken varvas teori med steg för steg-beskrivningar som är lätta att följa. I slutet av varje kapitel finns roliga tillämpningsuppgifter där du övar det du just har lärt dig. Övningsmaterialet till uppgifterna laddar du ner utan kostnad från www.docendo.se.

ISBN 978-91-7531-052-7



9 789175 310527 >

DOCENDO